

**SISTEM PEMESANAN DAN PEMBELIAN BAHAN BAKU KAYU BERDASARKAN  
SPESIFIKASI KONSUMEN BERBASIS WEB DI  
PT.TOHITINDO SURABAYA**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**DWI ARIE PRIYANTO**

**NPM : 0735010014**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
2013**

# SKRIPSI

## ISTEM PEMESANAN DAN PEMBELIAN BAHAN BAKU KAYU BERDASARKAN SPESIFIKASI KONSUMEN BERBASIS WEB DI PT. TOHITINDO SURABAYA

Disusun Oleh :

**DWI ARIE PRIYANTO**


**0735010014**

Telah Dipertahankan Dihadapan dan Diterima Oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Pada Tanggal : 20 Juni 2013

Pembimbing :


Tim Penguji :

1.

  
**Prof. Dr. Ir. H. Akhmad Fauzi, MMT**  
**NIP. 19651109 199103 1 002**

  
**Moh. Irwan Afandi, ST, MSc.**  
**NPT. 37607 070 02201**

2.

  
**Agung Brastama Putra, S.Kom.**  
**NPT. 38511 130 3571**

  
**Priza Pandunata, S.Kom, MSc.**  
**NPT. 38301 060 02121**

3.

  
**Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom.**  
**NPT. 38607 130 3501**

Mengetahui  
Dekan Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
Surabaya



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Tuhan YME, karena dengan berkat dan karunianya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “E-COMMERCE BAHAN BAKU KAYU BERDASARKAN SPESIFIKASI KONSUMEN DI PT. TOHITINDO SURABAYA“. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Keberhasilan menyelesaikan penelitian ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan yang baik ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Teguh Soedarto, MP. Selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Ir. Sutiyono, MS selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
3. Bapak Nur Cahyo Wibowo, SKom, MKom NIP. 19650731 99203 2 001
4. Prof. DR.Ir H.Akhmad Fauzi.MMT dan Agung Brastama Putra,S.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan begitu banyak waktu, tenaga dan pikiran serta dengan sabar membimbing penulis dari awal hingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan Ibu staff di PT. TOHITINDO SURABAYA yang telah membantu dan memberikan informasi kepada kami selama skripsi berlangsung.

6. Keluarga tercinta, terutama Orang tua tersayang, terima kasih atas semua doa, dukungan serta harapan-harapannya pada saat penulis menyelesaikan kerja praktek dan laporan ini. Yang penulis minta hanya doa restunya, sehingga penulis bisa membuat sesuatu yang lebih baik dari laporan ini.
7. Dan berbagai Pihak yang turut membantu demi terselesainya skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang telah disusun dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis sangat berharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca dan pihak lain .

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dapat memberikan sumbangan yang berguna bagi almamater.

Surabaya, 18 Juni 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
 BAB 1      PENDAHULUAN.....	1
1.1.    Latar Belakang.....	1
1.2.    Perumusan Masalah.....	2
1.3.    Tujuan.....	3
1.4.    Batasan Masalah.....	3
1.5.    Metodologi.....	4
1.6.    Sistematika.....	6
 BAB II      TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1.    Integrated Marketing Communication.....	7
2.2     Pengenalan E-Commerce.....	8
2.2.1 kegiatan Yang Berhubungan Dengan E-Commerce.....	10
2.2.2 E-Commerce Trust.....	11
2.2.3 Jenis E-Commerce .....	11
2.2.4 Arsitektur Dan Konfigurasi Sistem .....	15
2.2.5 Stateless Web Server .....	15
2.2.6 Konfigurasi Sistem Dan Yang Di Gunakan.....	18
2.2.7 Enkripsi Publik-key/Private-key.....	19

2.2.9 Secure Protokol .....	20
2.2.10 Enkripsi dan Tool Security. ....	21
2,3 Database .....	22
2.3.1 Definisi Database .....	22
2.3.2 Istilah Dalam Database .....	22
2.3.2.1 Entity .....	22
2.3.2.2 Atribut.....	22
2.3.2.3 Data Value .....	22
2.3.2.4 Record atau Tuple .....	22
2.3.2.5 Field.....	23
2.3.3 Teknik Entity Relationship .....	24
2.3.3.1 One to one.....	24
2.3.3.2 One to Many .....	24
2.3.3.3 Many to Many.....	25
2,3,4 Diagram Arus Data .....	26
2.4 Jaringan Computer .....	27
2.4.1 Manfaat jaringan Computer.....	27
2.4.1.1 Pemakaian Bersama .....	27
2.4.1.2 Penghematan Biaya .....	28
2.4.2 Topologi Jaringan .....	28
2.5 Jaringan Internet.....	31
2.6 WWW .....	33
2.7 HTML .....	34
2.8 Bahasa Pemrograman .....	39

BAB III	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM .....	49
3.1.	Pengguna Perangkat lunak .....	49
3.2.	Analisa Sistem .....	49
3.3.	Perancangan Sistem.....	50
3.3.1.	Diagram Jenjang.....	52
3.3.2	Data Flow Diagram.....	52
3.3.3	DFD Level Context.....	54
3.3.4	DFD Level 1 .....	55
3.3.5	DFD Level 2 .....	56
3.4	Perancangan Database.....	56
3.4.1.	ERD.....	56
3.4.2.	Conceptual Data Model (CDM) .....	59
3.4.3.	Physical Data Model (PDM) .....	60
3.5.	Daftar Tabel .....	60
3.5.1.	Tabel User .....	60
3.5.2.	Tabel Pemesanan.....	61
3.5.3.	Tabel Pembayaran .....	62
3.5.4	Tabel Barang .....	63
BAB IV	IMPLEMENTASI SISTEM.....	64
4.1.	Kebutuhan Sistem.....	64
4.2.	Implementasi.....	64
4.2.1.	Halaman Home.....	65
4.2.2.	Halaman Pruduk.....	66

	4.2.3.	Halaman About Us.....	66
	4.2.4	Halaman Register.....	67
	4.2.5.	Halaman Administrator.....	68
	4.2.6.	Halaman Administrator Pemesanan.....	69
	4.2.7.	Halaman Administrator Pembelian.....	70
	4.2.8.	Halaman Administrator Bagian Produk.....	70
	4.2.9.	Halaman Administrator Bagian Customer.....	71
	4.2.10.	Halaman User Home.....	73
	4.2.11.	Halaman User Bagian Produk.....	73
	4.2.12.	Halaman User Bagian Keranjang Belanjaan.....	75
	4.2.13.	Halaman User Bagian Profile.....	76
	4.2.14	Halaman Ganti Photo User.....	77
<b>BAB V</b>		<b>UJI COBA DAN EVALUASI.....</b>	<b>78</b>
	5.1.	Uji Coba.....	78
	5.2.	Uji Coba Sistem.....	78
	5.2.1	Uji Coba Tambah Product.....	79
	5.2.2	Uji Coba Edit Customer .....	80
	5.2.3	Uji Coba Halaman Edit Profile .....	82
	5.2.4	Uji Coba Halaman Transaksi Pemesanan & Pembelian Product.....	84
<b>BAB VI</b>		<b>PENUTUP.....</b>	<b>86</b>
	6.1.	Kesimpulan .....	86
	6.2.	Saran .....	87

## DAFTAR PUSTAKA



JUDUL	:SISTEM PEMESANAN DAN PEMBELIAN BAHAN BAKU KAYU BERDASARKAN SPESIFIKASI KONSUMEN BERBASIS WEB DI PT.TOHITINDO SURABAYA
DOSEN PEMBIMBING I	: Prof.DR.Ir.H.Akhmad Fauzi,MMT
DOSEN PEMBIMBING II	: Agung Brastama Putra,S.Kom
PENYUSUN	: Dwi Arie Priyanto

---

## ABSTRAK

Dalam era globalisasi saat ini teknologi Informasi kian sangat berkembang dengan pesat, salah satu contohnya adalah sistem informasi penjualan. PT. TOHITINDO merupakan salah satu perusahaan resmi multicraft yang menyalurkan pemasaran kayu. Terdapat beberapa jenis kayu dengan berbagai spesifikasi disediakan kepada konsumen agar bisa disesuaikan dengan keinginan konsumen, sehingga konsumen memiliki banyak pilihan yang bisa dipertimbangkan sesuai kebutuhan dan kegunaan. Untuk meningkatkan pemasaran, PT. TOHITINDO banyak melakukan kegiatan transaksi jual beli secara online dengan memanfaatkan berbagai media. Salah satu media yang belum pernah dimanfaatkan untuk sarana transaksi jual beli yaitu media internet.

Media internet memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh media cetak maupun media elektronik lainnya. Selain bisa untuk dijadikan untuk kegiatan transaksi, media internet juga bisa dimanfaatkan untuk proses transaksi secara online sehingga konsumen lebih mudah dalam melakukan transaksi tanpa harus bertatap muka dengan pihak penjual. Disamping itu dalam hal biaya relatif lebih murah dibandingkan dengan media lainnya. Bagi sebagian orang yang memiliki kesibukan yang cukup menyita waktu, akan cukup sulit menyediakan waktu untuk mengunjungi sebuah perusahaan multicraft untuk melakukan transaksi pembelian, belum lagi jika terbentur dengan jarak yang cukup menyita tenaga dan biaya.

Setelah melakukan analisa, perancangan serta implementasi untuk website PT. Tohitindo Wood. maka diperoleh kesimpulan dimana user yang terdaftar dapat memesan langsung produk yang diinginkan dan sekaligus dapat melakukan transaksi pembelian

Kata kunci: Pemesanan dan pembelian, PT. Tohitindo Surabaya, Web Online

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT. TOHITINDO merupakan salah satu perusahaan resmi multicraft yang menyalurkan pemasaran kayu. Terdapat beberapa jenis kayu dengan berbagai spesifikasi disediakan kepada konsumen agar bisa disesuaikan dengan keinginan konsumen, sehingga konsumen memiliki banyak pilihan yang bisa dipertimbangkan sesuai kebutuhan dan kegunaan. Untuk meningkatkan pemasaran, PT. TOHITINDO banyak melakukan kegiatan transaksi jual beli secara online dengan memanfaatkan berbagai media. Salah satu media yang belum pernah dimanfaatkan untuk sarana transaksi jual beli yaitu media internet. Media internet memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh media cetak maupun media elektronik lainnya.

Selain bisa untuk dijadikan untuk kegiatan transaksi, media internet juga bisa dimanfaatkan untuk proses transaksi secara online sehingga konsumen lebih mudah dalam melakukan transaksi tanpa harus bertatap muka dengan pihak penjual. Disamping itu dalam hal biaya relatif lebih murah dibandingkan dengan media lainnya. Bagi sebagian orang yang memiliki kesibukan yang cukup menyita waktu, akan cukup sulit menyediakan waktu untuk mengunjungi sebuah perusahaan multicraft untuk melakukan transaksi pembelian, belum lagi jika terbentur dengan jarak yang cukup menyita tenaga dan biaya.

Sistem pemasaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet online dikenal dengan istilah ecommerce. Ecommerce atau electronic commerce merupakan aplikasi web yang khusus dirancang untuk melakukan kegiatan marketing yang tentunya berhubungan dengan produk perusahaan yang bersangkutan.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dalam transaksi penjualan dan pembelian kayu secara manual seringkali masih terdapat kesulitan dalam pelaksanaannya. Berikut beberapa permasalahan yang akan diangkat:

1. Bagaimana membuat program pemesanan dan pembelian yang lebih mudah dipahami dan digunakan oleh konsumen (User Friendly).
2. Bagaimana melakukan transaksi dengan mudah dan cepat tanpa perlu menyediakan waktu yang cukup banyak sehingga tidak mengganggu kegiatan customer.
3. Bagaimana konsumen yang tidak memiliki cukup informasi tentang produk yang akan mereka beli dapat mengetahui informasi spesifikasi produk dan harga yang senantiasa up to date.

### 1.3 Tujuan

Tujuan utama perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan dan pembelian tanpa harus meluangkan banyak waktu, biaya dan tenaga.
2. Memberikan akses bagi konsumen untuk menentukan sendiri jenis kayu yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan konsumen itu sendiri.
3. Implementasi perangkat lunak (software) dalam kegiatan perniagaan yang dilengkapi dengan informasi yang berkaitan dengan jenis kayu sehingga pelanggan akan secara langsung mengetahui semua informasi jenis kayu yang akan dibeli.
4. Bagi pihak penjual (PT. TOHITINDO) akan lebih memudahkan dalam mentransaksikan produk ke konsumen dengan biaya yang relatif lebih murah dan dengan jangkauan transaksi yang lebih luas.

### 1.4 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan utama penulisan. Penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya melayani konsumen yang sebelumnya sudah terdaftar menjadi member.
2. Aplikasi ini tidak membahas tentang faktur pengembalian barang.
3. Sistem pembayaran dapat dilakukan dengan transfer melalui ATM terdekat, Tidak membahas sistem bank karena sistem ini terpisah oleh sistem bank

- 4 Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah PHP, dan MySql sebagai pengelola database.

### 1.5 Metodologi

Untuk metode penelitian dan penulisan, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

#### 1. Studi literatur

Mencari, mempelajari dan merangkum berbagai macam literatur yang berkaitan dengan rumusan masalah, teori - teori yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dan bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

#### 2. Studi objek

##### - Observasi

adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung di lapangan.

##### - Wawancara

adalah pengumpulan data yang dilakukan untuk mengadakan wawancara atau interview.

#### 3. Perancangan perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap perangkat lunak yang meliputi penentuan data-data yang akan digunakan, proses – proses yang akan dilaksanakan dan penentuan rancangan antar muka berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan.

#### 4. Pembuatan perangkat lunak

- Design : sebelum dilakukan pembuatan terlebih dahulu dibuat desain untuk merencanakan bentuk fisik daripada aplikasi yang akan dibuat.
- Implementasi : merepresentasikan masalah dengan merancang dan memilih suatu program aplikasi yang sesuai.
- Evaluasi : melakukan pengecekan apakah program yang telah dibuat telah sesuai dengan solusi yang diharapkan.
- Dokumentasi : mendokumentasikan semua file dari program yang telah dibuat sebagai acuan untuk pengembangan berikutnya.

#### 5. Pengujian dan Evaluasi perangkat lunak

Pada tahap ini program yang telah dibuat diuji kebenarannya dengan menggunakan data yang telah dipersiapkan sebelumnya. Selanjutnya, hasil dari pengujian program akan dievaluasi untuk menentukan kebenaran dari program dan menentukan perlu tidaknya dilakukan modifikasi pada program.

#### 6. Penulisan Skripsi

Pada tahap terakhir ini disusun buku sebagai dokumentasi dari pelaksanaan skripsi.

## 1.6 Sistematika

Dalam penyusunan laporan tugas akhir, diperlukan sistematika penulisan yang telah ditentukan sebelumnya agar dapat terorganisir. Berikut sistematika penulisan yang digunakan penulis :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi dan sistematika penulisan skripsi.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang terkait tentang penyelesaian suatu masalah yang diambil.

### BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai perancangan sistem yang akan dibangun serta desain sistem yang akan dihasilkan.

### BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi dari hasil perancangan beserta penjelasan dan penggunaan program yang telah dibuat.

### BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan yang diambil serta saran-saran yang mungkin untuk dilakukan guna mengembangkan sistem selanjutnya.